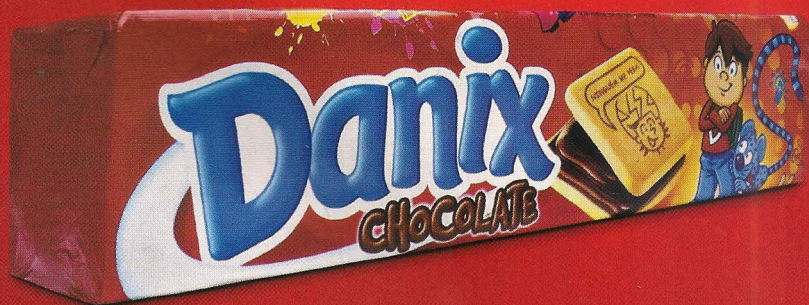
A VIDA É CHEIA DE SINAIS, MAS NENHUM DELES SE COMPARA AO DO RECREIO.

Dá gosto de brincar.

www.danix.com.br

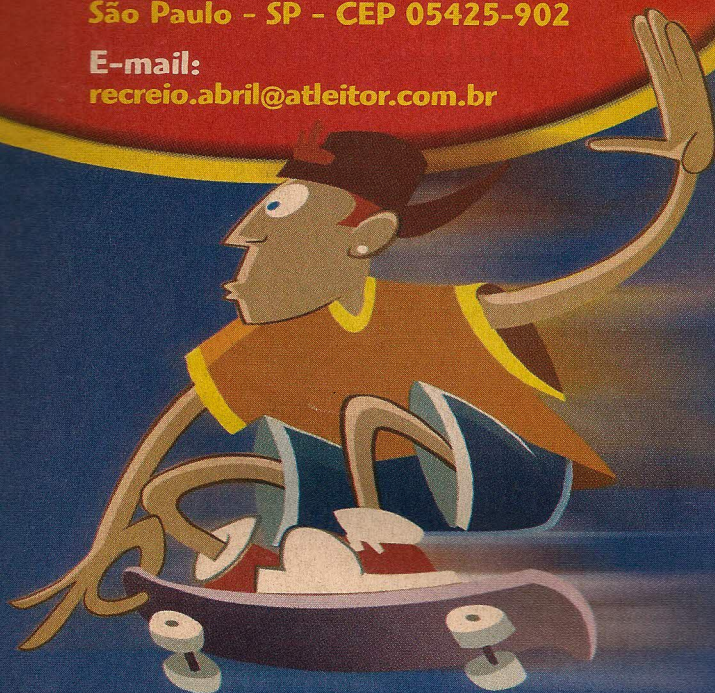
AQUI TEM



CAPA: DIVULGAÇÃO

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

**Revista RECREIO**
**Seção Curiosidades**
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

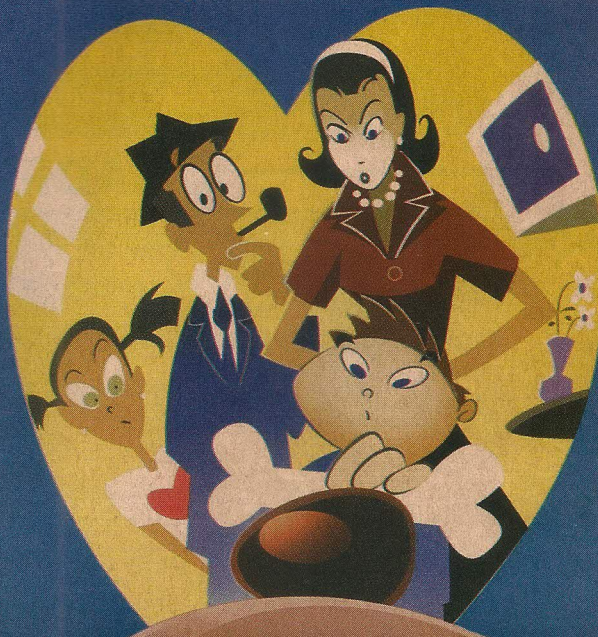
E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

## COMO SE SALTA DO CHÃO COM UM SKATE?

**Júlio Cinquina**
São Paulo – SP

Essa manobra é chamada de ollie e foi inventada pelo americano Alan Ollie Gelfand, em 1976. Para realizá-la, um dos pés deve estar na parte de trás e o outro no centro do skate. O skatista se agacha até um ponto em que consiga manter o equilíbrio. Aí é preciso ter muita prática e concentração para fazer três coisas quase ao mesmo tempo: pressionar com o pé a parte traseira do skate, batendo-o no chão e deixando-o levantar novamente, mover o pé que está no centro até a ponta e pular para cima e para frente, aterrissando de volta depois.

## POR QUE OS CACHORROS VÊEM PRETO E BRANCO?

**Nayara Souza da Silva**
São Paulo – SP

Os cães não enxergam em preto e branco. Eles vêem o violeta, o azul, o vermelho e o amarelo, mas provavelmente não identificam o verde e o laranja. Isso acontece porque a retina dos cães (que é a parte do fundo do olho onde é formada a imagem) tem menor quantidade de células que captam luz do que a retina dos humanos, que enxergam mais cores e detalhes.

## COMO OS ASTRONAUTAS VÃO AO BANHEIRO?

**Helen Saori Okuma**
São Paulo – SP

**Antigamente, os astronautas usavam um tipo de fralda. Hoje as naves têm banheiro. Em vez de usar água, os banheiros das naves têm um sistema de correntes de ar para eliminar fezes e urina do vaso. Parte da urina é purificada e usada para produzir água e o restante é armazenado e jogado fora depois da aterrissagem. O ar do banheiro é filtrado para remover o odor e as bactérias e, em seguida, retorna para a cabine.**

### VOCÊ SABIA QUE...

**Uma rocha no planeta Marte ganhou o nome de Pão de Açúcar? Quando ela foi descoberta pelo robô Spirit, um cientista brasileiro que trabalha na Nasa achou a formação muito parecida com a rocha brasileira, que fica no Rio de Janeiro.**

CONSULTORIA: CLARISSA NICIPORCIUKAS (veterinária da clínica Vetshop); JULIO GRALHA (professor de História Antiga e Medieval da FIS, NEA-UERJ e CEIA-UFF); WELBER C. WOLK (vice-presidente da Askin - Associação dos Skatistas de Indaiatuba); ALEXANDRE CHERMAN (astrônomo do Planetário da Cidade do Rio de Janeiro) e JOSÉ EDUARDO AMOROSO RODRIGUEZ MARIAN (biólogo do Laboratório de Malacologia do Instituto de Biociências da USP).

ILUSTRAÇÕES: JARDIM

## POR QUE O POLVO TEM TENTÁCULOS?

**Edinho**
São José do Rio Preto – SP

**Eles são os pés do polvo. Esse molusco precisa deles para se movimentar no fundo do mar e os tentáculos são equipados com ventosas que agarram presas como siris, camarões e mariscos. Essas ventosas são sensíveis e captam informações sobre o ambiente. Os tentáculos também ajudam na reprodução. Um deles tem formato de colher e é usado pelo macho para depositar os espermatozóides no corpo da fêmea. Depois com seus tentáculos ela gruda os ovos em locais protegidos onde eles ficam até os filhotes nascerem.**

TEXTO ▸ ROBERTA VIGANÓ
DESIGN ▸ MARCIO CAPARICA

# SUPER-FAMÍLIA

**Fique por dentro do desenho Os Incríveis, a aventura que estréia nos cinemas no dia 10 de dezembro.**

Já imaginou como seria a vida de um herói que tivesse de mudar de profissão? Será que ele desistiria de salvar o mundo e se acostumaria a acordar cedo e ir para o trabalho como qualquer pessoa?

Para saber é só conferir o novo desenho **Os Incríveis**, que conta a história de um ex-herói engraçadíssimo e de sua família cheia de poderes.

No passado, heróis como o Sr. Incrível, Mulher-Elástica, Gelado, Olho-Laser e muitos outros protegiam a população da cidade de Metrovila, sempre de olho nos vilões e prontos para atender a qualquer pedido de socorro.

Mas, depois de salvar uma vítima que não queria ser ajudada, o atrapalhado Sr. Incrível foi parar nas manchetes de jornais, acusado de se meter onde não era chamado.

Diante de tantas reclamações e confusões, o governo resolveu acabar com a profissão de super-herói, transferir todos para regiões onde suas identidades secretas e seus superpoderes jamais seriam revelados e oferecer empregos comuns para todos.

Assim, Roberto Pêra, ou melhor, o Sr. Incrível, foi obrigado a desistir de ser um dos principais defensores do planeta e se transformou em um pai de família quase tranqüilo, que é funcionário de uma seguradora.

DIVULGAÇÃO

## TODOS POR UM

Pouco tempo antes de ser afastado do cargo, o Sr. Incrível conheceu a grande paixão de sua vida: a Mulher-Elástico. Os dois se casaram em uma cerimônia só para "supers" e hoje usam suas habilidades para educar os filhos e superar os problemas do dia-a-dia.

Os filhos mais velhos do casal, Violeta e Flecha, têm poderes e Zezé, o caçula, não aparenta ser super. A família leva uma vida mais ou menos normal, porque Roberto costuma sair correndo quando ouve um pedido de socorro.

O Sr. Incrível não faz idéia de que existe um vilão louco para destruí-lo. Ele recebe uma missão secreta, se empolga com a chance de salvar o planeta e não pensa duas vezes: manda reformar sua roupa de herói e sai para vencer o mal. Logo Helena vai saber que seu herói favorito caiu em uma armadilha. E a turma do mal vai descobrir que para vencer o Sr. Incrível terá de enfrentar uma família especial.

## TURMA INCRÍVEL

**Para escolher as habilidades dos personagens, os criadores do desenho pensaram em características que combinassem com a idade de cada um. Conheça os poderes dessa família.**

### Roberto

**Ele era o Sr. Incrível, um herói muito forte e cheio de habilidades. Aposentou-se e hoje é um pai dedicado e bem-humorado. Incapaz de fazer mal a alguém e sempre disposto a ajudar, vê a chance de recuperar sua auto-estima e sua boa imagem após receber uma convocação misteriosa.**

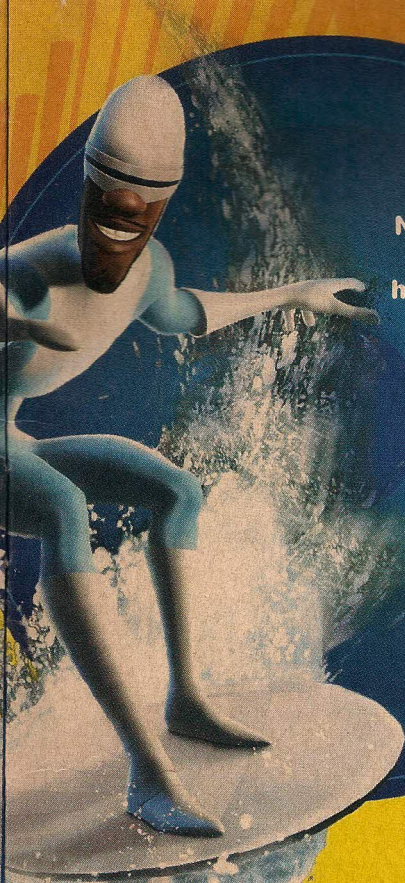
**E se a sua família fosse formada por super-heróis? Qual seria a habilidade de cada um? Entre no site da RECREIO e conte pra gente!**

www.RECREIOONLINE.com.br

### Flecha

**Este baixinho de 10 anos é capaz de se mover na velocidade da luz. É muito legal ter essa habilidade na hora de combater vilões e aprontar no colégio, mas ele tem de se esforçar um pouco para esconder o poder na aula de educação física, pois seus pais não querem que ninguém conheça os segredos da família.**

### Helena

**Ela é uma mulher-elástico, não apenas por seu poder, mas também porque consegue se virar para ajudar toda a família. Deixou de lado a competitividade, vontade em ser a melhor, e a sede de justiça para se dedicar ao máximo à vida de dona-de-casa, mas parte para a ação quando seu marido se mete em problemas com um adversário perigoso.**

Lúcio Barros
No passado, ele era Gelado, um herói que colocava os inimigos numa fria com seus raios de gelo. Também teve de se aposentar e agora ajuda secretamente a polícia a resolver casos difíceis.
Síndrome
É um vilão que tem a maior raiva dos super-heróis, especialmente do Sr. Incrível, pois tentou ser parceiro dele e foi rejeitado. Agora, junto com sua comparsa Mirage, bolou uma armadilha para destruí-lo e dominar o mundo dos heróis.
Edna Moda
Esta baixinha fashion não é da família, mas também é incrível. Cria os uniformes dos heróis, que são especialmente planejados para valorizar as habilidades de cada um, tem muita confiança em si mesma e entende tudo de moda para super-heróis.
Violeta
Uma adolescente solitária, tímida e insegura que tem o poder de criar um campo de força protetor ao seu redor e também de ficar invisível com ajuda dos longos cabelos. O problema é que ela pensa em fazer isso toda vez que encontra o garoto mais bonito do colégio.
Zezé
Ele é o único da família que parece normal. Como ainda é um bebê, pode ser que no futuro mostre algum poder especial.
DIVULGAÇÃO

TESTE

# QUAIS SÃO

**Descubra quem você seria na família do filme Os Incríveis.**

**1 Quando está se preparando para tomar banho, geralmente você:**

- ◆ Confere antes se não tem nada mais urgente para resolver.
- ★ Corre para o chuveiro e sai rapidinho para brincar com a turma.
- ● Liga o rádio e pega o telefone para conversar com um amigo enquanto tira a roupa.
- ▲ Pega sabonete, xampu, deixa tudo arrumadinho e curte um banho bem demorado.

**2 Se a professora pede que a turma escolha um monitor da classe, qual a sua reação?**

- ● É o primeiro a se candidatar para a vaga.
- ◆ Ajuda a escolher alguém.
- ▲ Finge que nem ouviu.
- ★ Sai de perto para não ser escolhido.

**3 Em uma olimpíada, você gostaria de disputar provas de:**

- ★ Atletismo.
- ◆ Levantamento de peso.
- ● Ginástica olímpica.
- ▲ Judô.

**4 Qual frase combina mais com você?**

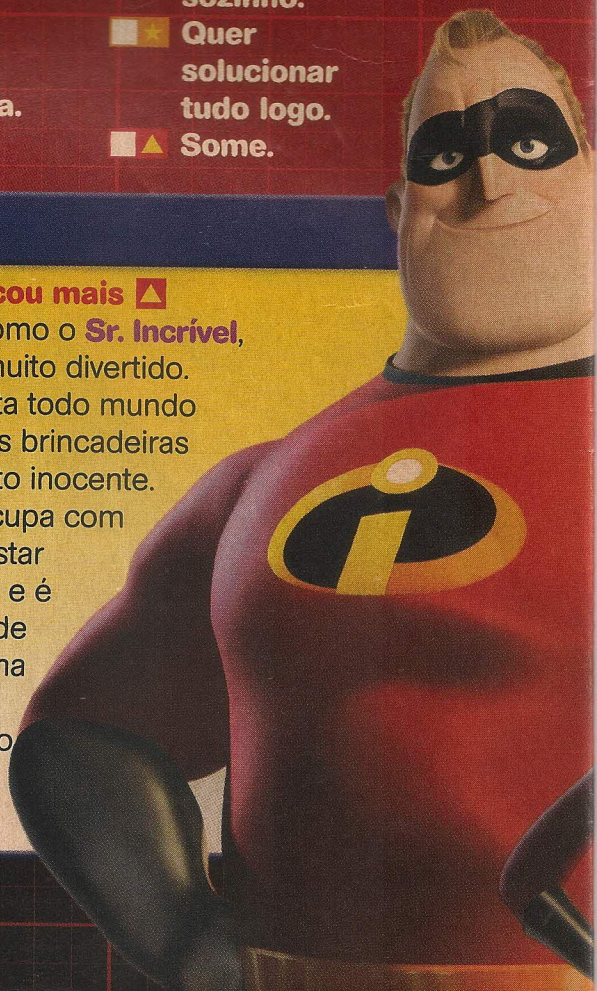
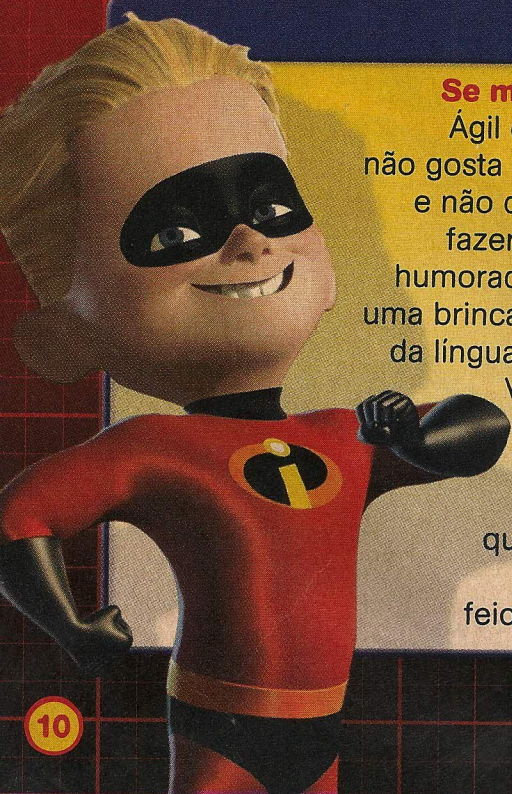
- ▲ Gosto de proteger todo mundo.
- ◆ Faço tudo com muita dedicação.
- ★ Ninguém é mais rápido do que eu.
- ● Eu faço de tudo para ajudar.

**5 Na hora do aperto, quase sempre você:**

- ◆ Analisa a situação e depois decide o que fazer.
- ● Tenta resolver sozinho.
- ★ Quer solucionar tudo logo.
- ▲ Some.

## RESULTADO

**Se marcou mais ★**
Ágil e esperto, você não gosta de ficar parado e não deixa nada para fazer amanhã. Bem-humorado, tem sempre uma brincadeira na ponta da língua, como **Flecha**. Vive inventando jeitos de se divertir e seus amigos sabem que, ao seu lado, não há tempo feio nem sossego.

**Se marcou mais ▲**
Assim como o **Sr. Incrível**, você é muito divertido. Conquista todo mundo com suas brincadeiras e seu jeito inocente. Se preocupa com o bem-estar de todos e é incapaz de tomar uma decisão pensando apenas em você.

# SEUS PODERES?

**6** **Se sua professora fizesse um comentário sobre você, ela diria:**

- ★ Ele brinca muito e estuda pouco.
- ▲ Acho que ele é muito inseguro.
- ● Ele faz tudo ao mesmo tempo, não vê que pode contar com os outros.
- ◆ Ele é desligado e não percebe quando se mete em encrencas.

**7** **Na biblioteca, você procura:**

- ● Histórias de amor.
- ▲ Informações sobre a adolescência.
- ◆ Livros de espionagem.
- ★ Aventura e ação.

**8** **Que personagem de TV você mais gostaria de ser?**

- ▲ Gasparzinho, o Fantasma Camarada.
- ★ O Papa-Léguas.
- ◆ Um herói como o Super-Homem ou a Mulher-Maravilha.
- ● A Mulher-Gato ou o Homem-Aranha.

**9** **O que deixa você mais nervoso?**

- ◆ Não ter nada para fazer.
- ★ Não poder contar um segredo para todo mundo.
- ▲ Ter de apresentar um trabalho para a classe.
- ● Ver alguém fazendo uma coisa errada.

**10** **Qual apelido mais combinaria com você?**

- ▲ Risadinha.
- ★ Furacão.
- ◆ Valentão.
- ● Faz-Tudo.

**11** **Você cai no sono quando...**

- ◆ Vê televisão.
- ★ Fica desocupado.
- ▲ Estuda muito.
- ● Tem um dia cansativo.

**12** **Para você, um herói precisa ter:**

- ▲ Muitos poderes especiais.
- ★ Agilidade e esperteza.
- ◆ Habilidades secretas.
- ● Generosidade com todos.

**Se marcou mais ◆**

Como a **Mulher-Elástico**, você se desdobra para dar conta de várias tarefas ao mesmo tempo. Flexível, se vira em qualquer situação com muito jogo de cintura e resolve os problemas com habilidade. Transmite confiança aos outros, que contam sempre com sua ajuda.

**Se marcou mais ●**

Você seria **Violeta**. Apesar de ser um pouco tímido e pensar em cair fora antes de enfrentar as dificuldades, é capaz de mover montanhas para ajudar os outros. Basta acreditar em seus poderes! Poder contar com sua amizade é um presentão!

DIVULGAÇÃO

# PIZZA ROSQUINHA

Chame a turma para se divertir na cozinha e preparar esta receita fácil e gostosa.

**Você vai precisar de:**

- **massa** de minipizza
- **molho de tomate**
- **queijo**
- **presunto**
- **tomate**
- **milho** em lata
- **orégano**
- **queijo** cheddar
- **azeitonas**

1. Use um copo para cortar o miolo da massa de pizza. Cubra as rosquinhas com molho de tomate.
2. Corte os ingredientes e coloque-os sobre a pizza junto com o milho. Salpique com orégano.
3. Nos círculos menores, passe queijo cheddar e faça carinhas com pedaços de azeitona.
4. Leve tudo ao microondas por 1 minuto na potência alta. Peça a um adulto que retire com cuidado e ataque!

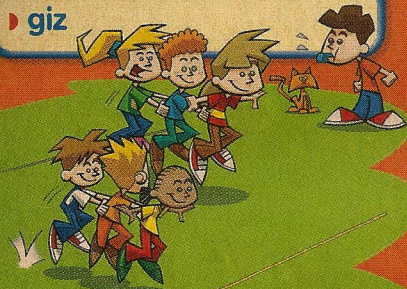
FOTO: LEO FELTRAN
ILUSTRAÇÃO: JEAN GALVÃO

As férias estão chegando! Chame a turma e divirtam-se com estas dicas de brincadeiras.

# HORA DO AGITO

## CORRIDA DO CANGURU

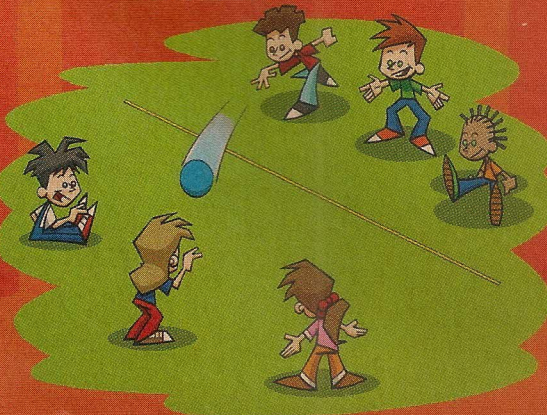
**Você vai precisar de:**

- giz

1. Tracem duas linhas no chão. Escolham o juiz e dividam a turma em equipes com o mesmo número de participantes.
2. Formem filas atrás da linha de partida, com todos segurando na cintura do amigo da frente.
3. O juiz dá a largada e todos saem pulando, sem soltar da cintura do colega. Se alguém se desprender, a equipe toda volta à linha de partida e recomeça a corrida. Vence o time que passar pela linha de chegada primeiro.

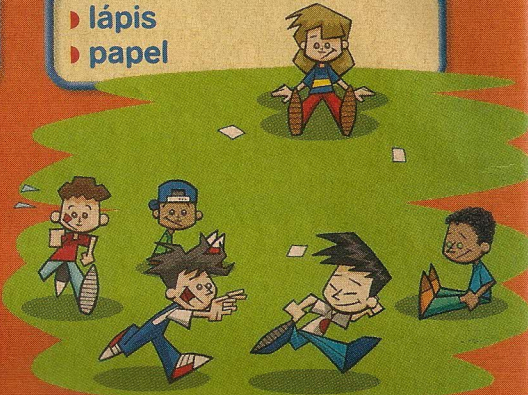
## BOLA DE FOGO

**Você vai precisar de:**

- giz
- 1 bola

1. Dividam-se em dois times e tracem uma linha no meio do campo. Cada equipe joga a bola, tentando acertar um colega do outro lado que só pode tocar a bola com as mãos.
2. Quem for atingido em outra parte do corpo fica sentado no lugar e só pode se levantar se a bola vier em sua direção. Quem levantar e não agarrar a bola sai da brincadeira. Quando todos os integrantes de uma equipe ficarem sentados, o outro time é o vencedor.

## PEGA-PEGA SECRETO

**Você vai precisar de:**

- lápis
- papel

1. Recortem um papel para cada jogador. Separem três papéis e escrevam em um deles caçador, no outro passarinho e no outro abelha.
2. Todos se sentam formando um círculo e cada um sorteia um papel. Assim que abrir seu papel, o pássaro corre, contornando o círculo. O caçador sai atrás dele e a abelha persegue o caçador. Quando algum deles for pego, juntem os papéis de novo e façam outro sorteio.

## CAÇA AO TESOURO

**Você vai precisar de:**

- **brinquedos** que flutuem
- **sacos plásticos**

**1** Coloquem os brinquedos na água. Contem até cinco e pulem na piscina com os saquinhos na mão. Vence quem conseguir pegar mais tesouros.

## GATO E RATO

**1** Sorteiem quem será o gato e quem será o rato. Os outros se espalham e ficam agachados.

**2** O gato persegue o rato, que corre entre os amigos e toca em um deles. Quem for tocado troca de lugar com o rato e quem for pego vira gato.

## COME-COME

**Você vai precisar de:**

- **giz**

**1** Tracem caminhos que têm de se cruzar pelo menos uma vez.

**2** Sorteiem o come-come, que pode andar em todas as linhas. Os outros vão andar cada um para um lado e só podem mudar de caminho quando chegarem a um ponto de cruzamento. Quem for pego vira o come-come.

## OLHA A ÁGUA!

**Você vai precisar de:**

- 2 **garrafas pet**
- 2 **copos de plástico** do mesmo tamanho
- **cola**
- **tesoura** sem ponta

**1** Dividam-se em duas equipes. Cada uma pega sua garrafa e coloca em um lado da piscina.

**2** Os jogadores fazem uma fila atrás de sua garrafa. O primeiro de cada grupo enche o copo na piscina e coloca a água na garrafa. Depois ele passa o copo para o próximo da fila e assim por diante. Ganha o time que encher sua garrafa mais rápido.

## ROUBA BANDEIRA

**Você vai precisar de:**

- 2 **bandeiras ou brinquedos**

**1** Formem dois times, dividam o campo e coloquem uma bandeira no fundo de cada lado. Todos se alinham junto da sua bandeira, contam até três e correm para pegar a bandeira do adversário.

**2** Quem for pego por alguém do outro time vira estátua e só se mexe ao ser tocado por um amigo de equipe. Vence o time que pegar a bandeira do outro primeiro.

ALEXANDER

# DESAFIO DE HERÓI

## Vença perigosos robôs no GBA.

A aventura Mega Man Zero 3 começa no futuro. O mundo de Neo Arcadia foi dominado por robôs malvados e você deve acabar com esses seres cibernéticos, assumindo o comando do herói Zero.

Prepare-se, então, para encarar 16 missões em cidades, fábricas, naves e até em ruínas no meio do oceano. As fases são recheadas de inimigos e armadilhas. No final, é preciso vencer os chefões poderosos, com bastante habilidade e estratégia.

O desafio não é fácil, mas você pode contar com a ajuda de amigos e de itens especiais. Procure por System Disks, com informações sobre outros personagens e chips de armadura que melhoram sua proteção.

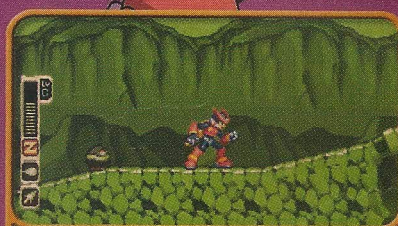
Os controles do jogo são um pouco complicados e, no começo, você talvez não consiga ser o herói mais ágil do mundo. Mas vale a pena treinar.

O mais legal é que, depois de terminar o game, você pode recomeçar com os itens que conseguiu e curtir a aventura de novo, muito mais bem equipado.

Alguns inimigos têm escudos. Tente atingi-los por trás.

Atenção: se os inimigos derrubarem você no abismo, é game over.

Nesta fase, tenha muito cuidado com as estalactites.

É preciso ter muita habilidade. Encostar na lava é fatal.

Passando pela porta, o cenário fica mais verde e você, mais poderoso.

Use o pulo e a corrida ao mesmo tempo para ir mais longe.

Seja rápido para se desvencilhar das garras e dos ataques deste robô.

DIVULGAÇÃO

# Venha brincar na internet.

**www.bancoreal.com.br/brincando**

**Brincando na Rede. Histórias, desenhos, enigmas e outras diversões.**

www.bancoreal.com.br

O banco da sua vida.

**BANCO REAL**
ABN AMRO

Lew,Lara

PASSATEMPO
Fique de olho
Você consegue encontrar uma gata diferente?
Resposta na página 42.
BIRY

# MERGULHE FUNDO NA PRÉ-HISTÓRIA.

wgcomunicação

Série Miniatura
ELASMOSSAURO

PATROCÍNIO: Bubbaloo

NA PRÓXIMA RECREIO
VOCÊ GANHA:

- 1 miniatura do Elasmossauro para colecionar e brincar
- 1 fascículo do livro com tudo sobre os dinos de chifre e bico de papagaio

RECREIO

Toda quinta, nas bancas.

# DIPLÓDOCO

CONSULTORIA: MAX CARDOSO LANGER (paleontólogo da Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Ribeirão Preto / USP).

Ele tinha bom olfato. As narinas no alto da cabeça ajudavam a farejar comida.

Os dentes resistentes serviam para arrancar folhas das árvores.

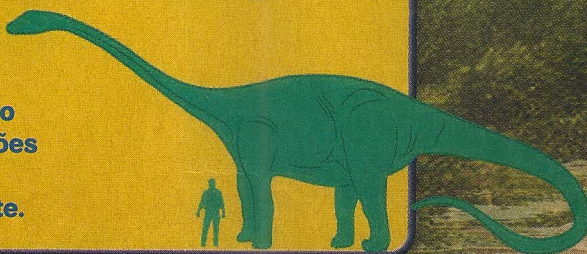
O diplódoco fazia o chão tremer por onde passava. Com cerca de 80 toneladas de peso e quase 30 metros de comprimento, foi um dos maiores dinos que já existiram. Todo esse tamanho assustava os inimigos e ele raramente precisava usar sua arma de defesa: a cauda flexível, que servia como chicote.

O nome diplódoco significa "dupla viga" e está ligado aos ossos que se destacavam em suas costas e deviam ajudar a sustentar e a movimentar o pescoço e a cauda.

Para alimentar o corpo imenso, o diplódoco comia muito e seu estômago abrigava cerca de 500 quilos de comida. Quando encontrava pinheiros, cedros, ciprestes e samambaias, ele usava os dentes para arrancar as folhas, que engolia inteiras, pois os dentes não eram adequados para mastigar. No meio das folhagens, ele engolia também musgos, plantas rasteiras, insetos e até pedras, que acabavam

## DinoFicha

**Nome científico** › *Diplodocus longus*.
**Tamanho** › até 30 metros de comprimento.
**Peso** › até 80 toneladas.
**Alimentação** › era herbívoro e se alimentava de folhas de pinheiros, cedros, ciprestes, vegetação rasteira, sementes, samambaias e musgos.
**Quando viveu** › durante o período Jurássico, entre 159 e 144 milhões de anos atrás.
**Onde viveu** › na América do Norte.

ILUSTRAÇÃO: ALEXANDRE JUBRAN

ajudando na digestão, amassando os vegetais dentro do estômago.

Ele tinha um pescoço bem longo que ficava a maior parte do tempo paralelo ao chão. A cabeça alongada era pequena e o cérebro, minúsculo. Por isso, acredita-se que tenha sido um dos dinos menos inteligentes que existiram.

As narinas ficavam no topo da cabeça, como as de outros dinos da família dos saurópodes. Por conta disso, no passado os pesquisadores achavam que eles vivessem na água, mas estudando os fósseis descobriram que eram animais terrestres.

Observando fósseis de pegadas nos Estados Unidos, os paleontólogos concluíram que o diplódoco não ficava muito tempo na mesma área. Devia viajar em turma em busca de locais com mais comida.

**Ossos nas costas protegiam os órgãos e facilitavam a movimentação.**

**O pescoço atingia até 8 metros de comprimento. O diplódoco não conseguia mantê-lo na vertical. Ele ficava paralelo ao chão.**

**O rabo tinha cerca de14 metros e, na hora de brigar, funcionava como um chicote.**

**Série FÓSSIL**

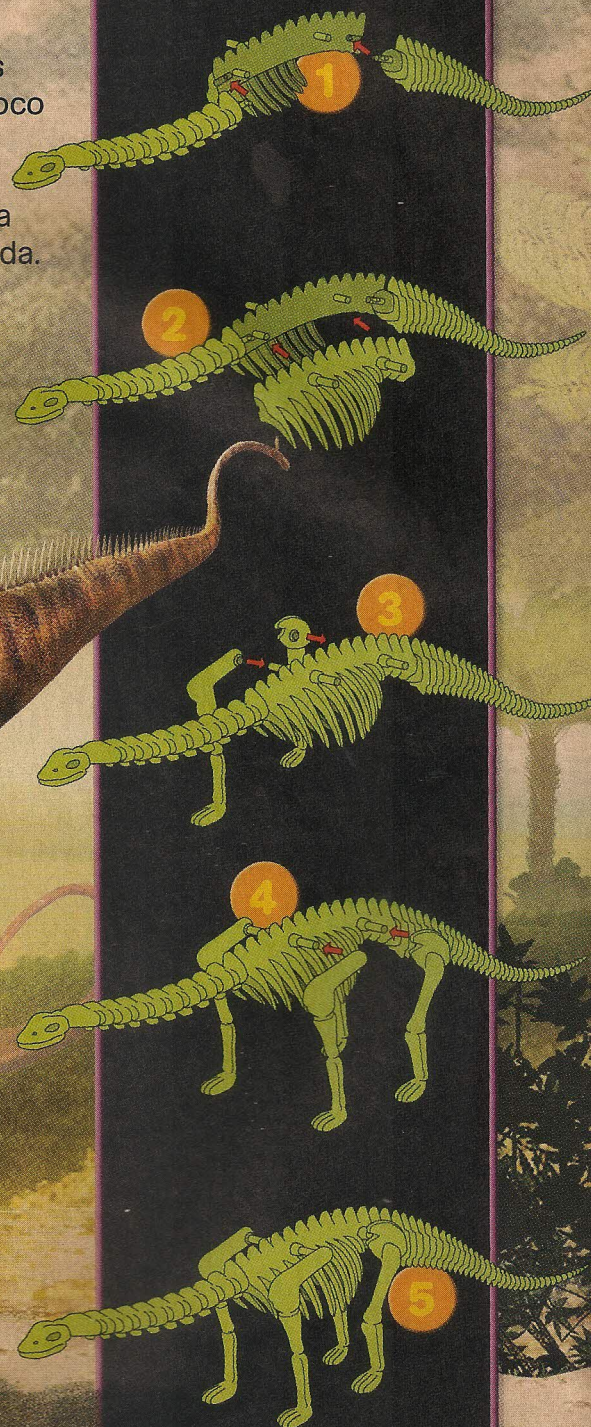
**Escave a pedra e monte o seu diplódoco.**

1

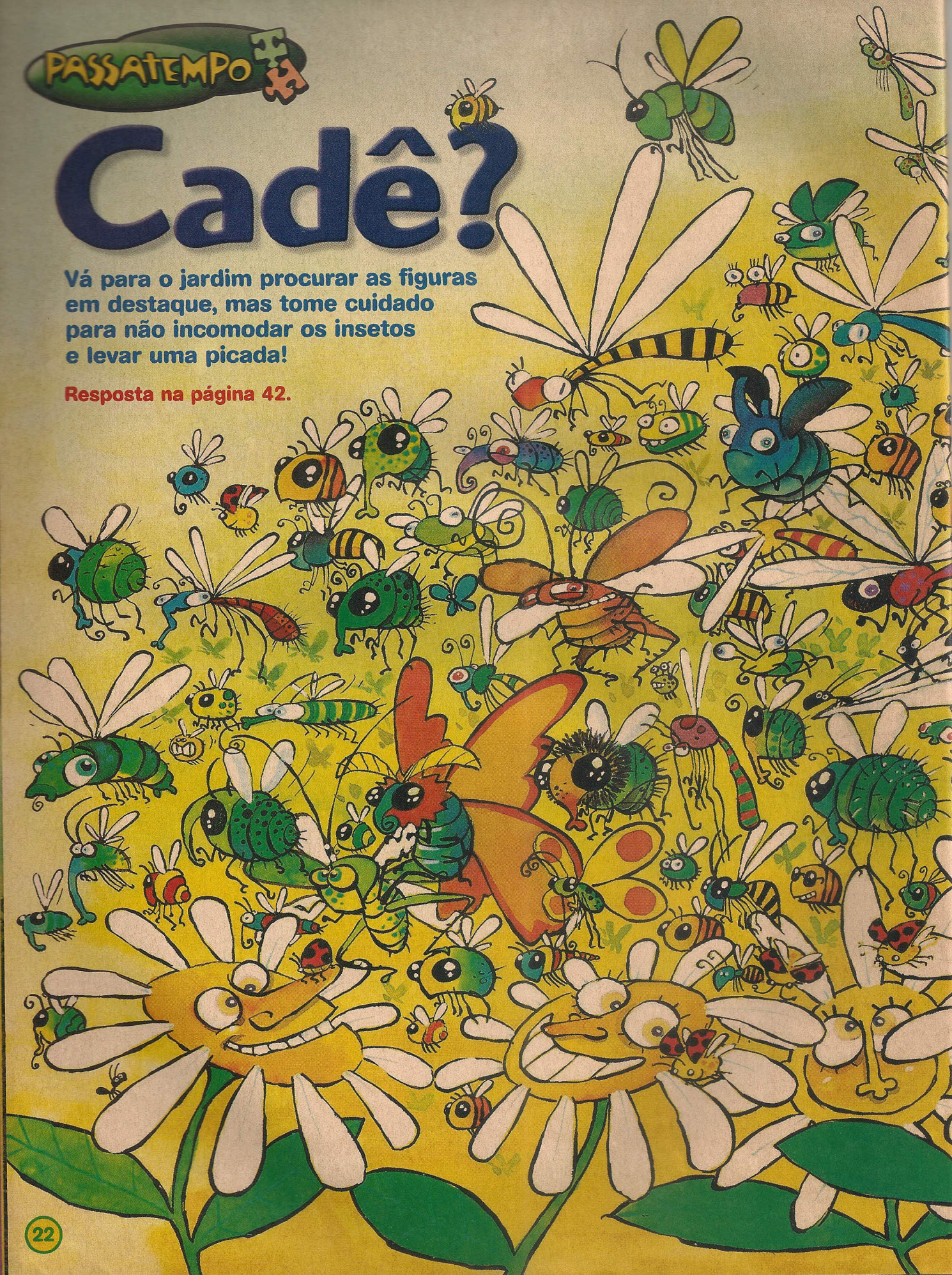
2

3

4

5

# Cadê?

**Vá para o jardim procurar as figuras em destaque, mas tome cuidado para não incomodar os insetos e levar uma picada!**

**Resposta na página 42.**

BIRY

INFOGRÁFICO: LUIZ IRIA, RODRIGO MAROJA, LEANDRO NARLOCH / REVISTA SUPERINTERESSANTE

FONTE: DIVERSIDADE DA VIDA, de EDWARD O. WILSON

# O show da vida

**Que grupo animal é mais numeroso na Terra? Pensou nos humanos? Errou! Os insetos ganham disparado. Os cientistas acreditam que 10 milhões de espécies vivam no planeta. Por enquanto, apenas cerca de 1 milhão já foi estudado. Veja como a ciência divide as espécies em grupos e o tamanho de cada turma.**

ARTRÓPODES

## INSETOS • 73,5%

São artrópodes com seis patas, antenas e corpo dividido em cabeça, tórax e abdômen. Existem milhares deles que dependem das plantas, pois se alimentam de vegetais. Por isso sofrem muito o impacto de mudanças no ambiente.

## OUTROS ARTRÓPODES • 12%

Têm corpo dividido, pares de patas e esqueleto externo. Além dos insetos, inclui aracnídeos (aranha, ácaro e escorpião), quilópodes (lacraia) e crustáceos (camarão, lagosta e caranguejo). Há espécies ainda não descobertas e estudadas.

## MOLUSCOS • 4,9%

A turma de polvos, lulas, caramujos e ostras tem cerca de 50 mil espécies conhecidas. Sobreviveram a muitas mudanças de ambiente ao longo do tempo, mas atualmente vários estão ameaçados pela ação do homem.

**VERMES • 3,51%**

Eles têm o corpo alongado e mole. Alguns, como a lombriga, provocam doenças. Já as minhocas, por exemplo, garantem a circulação de ar no solo, tornando-o mais adequado para o desenvolvimento das plantas.

**SERES MARINHOS • 1,96%**

Fazem parte desse time as esponjas, as estrelas-do-mar e as águas-vivas. As esponjas servem de abrigo e alimento para outros seres marinhos. Já as medusas têm um organismo parecido com o de seus ancestrais, de 500 milhões de anos.

**PEIXES • 1,76%**

Há cerca de 20 mil espécies que vivem em mares, rios e lagos. A pesca descontrolada, assim como a poluição das águas, é uma grande ameaça aos peixes e por causa disso muitas espécies já foram extintas.

**OUTROS BICHOS • 2,31%**

Os animais com organismos mais desenvolvidos levaram mais tempo para surgir no planeta, pois são resultado da evolução das espécies. É por isso que as aves, os répteis, os anfíbios e os mamíferos são menos numerosos.

# LABIRINTO

O desafio é pular de um caderno para outro e chegar ao fim. Escolha um dos itens do começo e pule para qualquer caderno que tenha um item igual. Então, escolha outro objeto e pule para o caderno com um objeto igual e assim por diante. Se não der certo, volte e comece outra vez até conseguir completar o labirinto.

COMEÇO

Resposta na página 42.

FIM

FOTOS: LEO FELTRAN

Consultoria MARCO CIAMPI (presidente da Arca Brasil)

# OS BICHOS TAMBÉM TÊM DIREITOS

## Conheça as leis que protegem os animais.

Todo mundo sabe que não é certo maltratar animais, mas nem todos conhecem as leis que existem para protegê-los. Uma das mais importantes é a Declaração Universal dos Direitos dos Animais, anunciada em 1978 na Unesco (Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura).

Segundo essa declaração, todo bicho tem o direito de existir e de ser bem tratado. E nós devemos cuidar para que qualquer espécie tenha a proteção de que precisa para viver bem, seja em casa ou em seu ambiente natural.

Uma das maiores ameaças às espécies selvagens (que não foram domesticadas) é a destruição do ambiente onde vivem. A poluição e o desmatamento, por exemplo, causam desequilíbrio na natureza e prejudicam as mais diferentes espécies de animais.

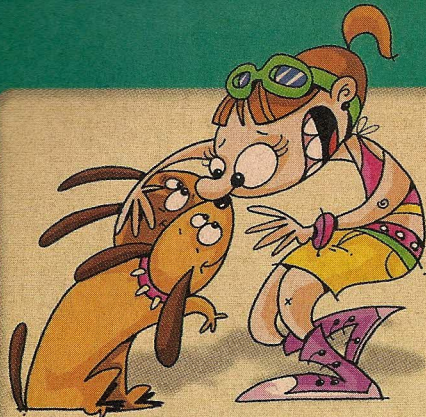
Mesmo quem adora bichos pode prejudicar a vida deles sem perceber se não se preocupar em preservar o ambiente. Um saco plástico jogado na rua pode sufocar um animal aquático se for parar em um rio ou no mar.

Vale a pena lembrar também que o uso de materiais reciclados ajuda a preservar milhares de árvores, que continuarão fornecendo alimento e abrigo para muitas espécies.

### VOCÊ SABIA QUE...

- **É proibido exibir na televisão ou no cinema cenas de violência com animais?**
- **Quem maltrata ou comercializa animais selvagens pode ser multado ou até preso?**
- **É proibido usar animais da fauna brasileira em exibições ou disputas?**
- **Animais de carga têm direito a refeições e cuidados especiais?**
- **Muitos circos não fazem mais exibições com animais para não maltratá-los?**
- **Se souber que um animal está sendo maltratado, você pode fazer uma denúncia? Procure a Sociedade Protetora dos Animais da sua região.**

MEIO AMBIENTE

ILUSTRAÇÕES: FABIANA SALOMÃO

## PERTINHO DA GENTE

Animais de estimação, como cães, gatos e peixes, também devem ser protegidos e têm o direito de crescer com tudo de que precisam: abrigo, alimentação, cuidados com a saúde e muito carinho. O dono é o responsável pelo bicho e tem de protegê-lo e garantir seu bem-estar.

Se você planeja ter um animal de estimação, deve se lembrar de que ele não é um brinquedo e exige responsabilidade. Antes de levá-lo para casa, converse com sua família e não se esqueça de que seu novo amigo vai precisar de alimentação adequada, limpeza, consultas no veterinário e carinho.

Confira também se vocês têm um espaço adequado e se podem atender às necessidades do animal, mantendo a higiene do lugar onde ele fica, levando-o para passear e passando algumas horas com ele.

O importante é que a amizade com um bicho de estimação deve durar para sempre. Nunca abandone um animal ou deixe-o em casa sem os cuidados de que ele precisa.

## DECLARAÇÃO UNIVERSAL DOS DIREITOS DOS ANIMAIS

Conheça os principais itens desse documento que é válido no mundo todo.

- Todos os animais têm direito à vida.
- Os animais têm direito ao respeito e à proteção.
- Nenhum animal deve ser maltratado.
- Os animais selvagens têm o direito de viver livres no seu habitat.
- O animal que o homem escolher para companheiro não deve ser abandonado.
- Nenhum animal deve ser usado em experiências que lhe causem dor.
- Todo ato que põe em risco a vida de um animal é um crime contra a vida.
- Os direitos dos animais devem ser defendidos por leis em cada país.
- A poluição e a destruição do meio ambiente são consideradas crimes contra os animais.
- O homem deve ser educado desde a infância para observar, respeitar e compreender os animais.

## CONFIRA ALGUNS SITES LEGAIS

**Veja estes endereços de internet com informações sobre cuidados com os bichos:**

- **http://www.arcabrasil.org.br**
- **http://www.suipa.org.br**
- **http://www.ibama.gov.br**
- **http://geocities.yahoo.com.br/equinosbrasil**
- **http://www.renctas.org.br/index.php?idioma=pt**

# DÊ UM GAME OVER NA CHATICE!

*Divirta-se com os games da Candide, o passatempo ideal para todos os momentos do dia!*

GAMES

Mais um produto:

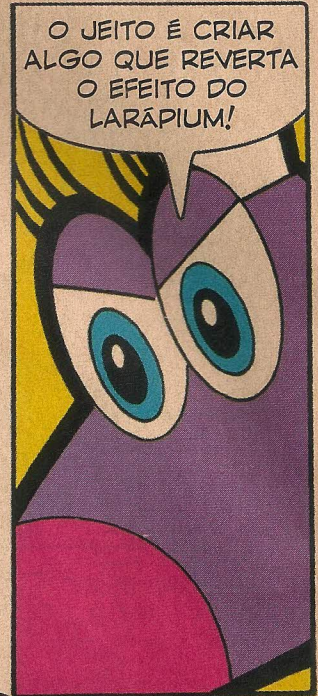
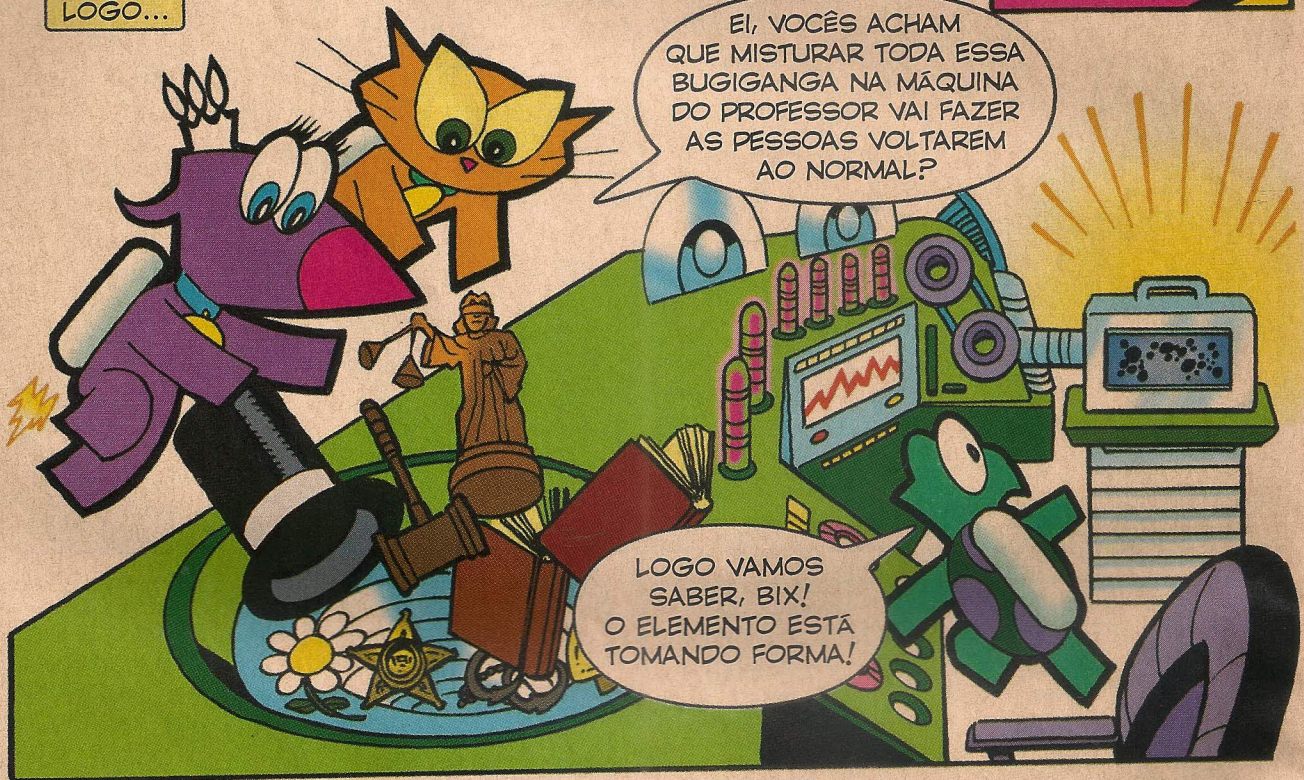
MASCOTES A JATO
A SUBSTÂNCIA DO MAL!
O QUE ESTÁ ACONTECENDO? TODOS NA CIDADE VIRARAM LADRÕES!
ROCKY!
ATÉ A PREFEITA, O CHEFE DE POLÍCIA E O CAPITÃO DOS BOMBEIROS!
É MEU!
EU TENHO AS CHAVES DA CIDADE!
POSSO ENTRAR EM QUALQUER LUGAR E PEGAR O QUE QUISER!
ISSO É UM TRABALHO PRAS MASCOTES A JATO!
BIX!
PRINCESA!
ESTES HIDRANTES VÃO FICAR LINDOS NO MEU JARDIM!
ELES SÃO MEUS... TODOS MEUS!
AGORA, O CARRINHO DE CACHORRO-QUENTE É SÓ MEU!
TEXTO: MICHAEL STEWART / ARTE: SCOTT KOBLISH / CORES: GARRY BLACK / © 2004 MICHAEL STEWART & GARRY BLACK

O QUE VAMOS FAZER?
NÃO DÁ PRA PRENDER TODO MUNDO!
TALVEZ O PROFESSOR VETÃO POSSA AJUDAR!
SE É QUE ELE TAMBÉM NÃO SE TORNOU CRIMINOSO...

NO LABORATÓRIO DO PROFESSOR...
OLÁ, MASCOTES! VEJAM O MISTURADOR DE COMIDA QUE ROUBEI! JUNTEI PASTA DE AMENDOIM COM GELÉIA DE MORANGO!
E MAIS! SEMPRE QUIS INVENTAR UMA ESCOVA DE DENTES ATÔMICA... MAS PREFERI ROUBAR UMA!
SIM, ELE AGORA É DO MAL!

EI, OLHEM! QUE PEDRA BRILHANTE É ESSA?
PARECE QUE EMITE UM TIPO DE RADIAÇÃO.
ELA SAIU DA MÁQUINA ELEMENTAR DO PROFESSOR!

XI! O PROFESSOR ACIDENTALMENTE CRIOU UM ELEMENTO QUE TRANSFORMA AS PESSOAS EM FORA-DA-LEI!
PELAS ANOTAÇÕES DELE, É UM ELEMENTO QUE SE CHAMA LARÁPIUM!
LP
296
Larápium!

SE EU DESTRUIR O LARÁPIUM, TALVEZ AS COISAS VOLTEM AO NORMAL!
CRUNCH!
SAI PRA LÁ, BIX!
ACABEI DE OUVIR A NOTÍCIA DE QUE O PROF. LEITÃO CRIOU PORCO VOADOR ROBÔ!
ELE TEM DE SER MEU!
ACHO QUE SUA IDÉIA NÃO FUNCIONOU, ROCKY.
O JEITO É CRIAR ALGO QUE REVERTA O EFEITO DO LARÁPIUM!
LOGO...
EI, VOCÊS ACHAM QUE MISTURAR TODA ESSA BUGIGANGA NA MÁQUINA DO PROFESSOR VAI FAZER AS PESSOAS VOLTAREM AO NORMAL?
LOGO VAMOS SABER, BIX! O ELEMENTO ESTÁ TOMANDO FORMA!
UAU!
NOSSA! ELE É BEM MAIS BONITO DO QUE O LARÁPIUM.
VAMOS CHAMÁ-LO DE... CONTRÁRIUM!

DE REPENTE...
VOLTEEEI!
TÃO POUCO TEMPO E TANTOS INVENTOS PRA ROUBAR! COMO ESTE AQUI!
ÓINC!
QUÊ?
CRÁS!
NÃO! AGORA NÃO!
AH, AH, AH!
VAMOS ATRÁS DELE!
TEMOS DE PEGAR O CONTRÁRIUM DE VOLTA!
NADA DISSO, PRINCESA!
SÓ PRECISAMOS ABRIR AQUELE ESTOJO!
ACHO QUE VOU ROUBAR UM SORVETE...
...SÓ PRA VARIAR UM POUCO.
HEIN?!
CRA-AAC!

FOI UM BELO ARREMESSO DE COLEIRA!
E O CONTRÁRIUM FUNCIONOU! O PROFESSOR VOLTOU AO NORMAL!
HÃ! POR QUE ESTOU VOANDO NUM PORCO-ROBÔ?
AGORA, VAMOS VER SE O CONTRÁRIUM TAMBÉM FEZ EFEITO NOS OUTROS.
TOMARA QUE TODO MUNDO TENHA VOLTADO AO NORMAL!

ENTÃO, NOSSOS HERÓIS REASSUMEM A IDENTIDADE DE MASCOTES COMUNS...
É HORA DE DEVOLVER ESTAS CHAVES AO COFRE DA CIDADE!
CERTO, CAPITÃO?
HÃ... SIM. TUDINHO!

IAU!
CABRUUM!

CAPITÃO!
VOCÊ QUER MESMO QUE EU DEVOLVA CADA SANDUBA?
SE TEM UMA COISA QUE NÃO PODE SER REVERTIDA...
...É O APETITE DO CAPITÃO!
FIM

# JOGO DOS SETE ERROS

Resposta na página 42.

Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar • São Paulo – SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

## Entre em contato com a gente:

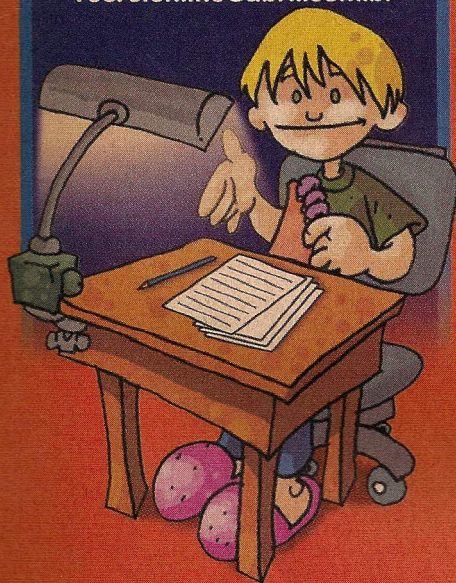
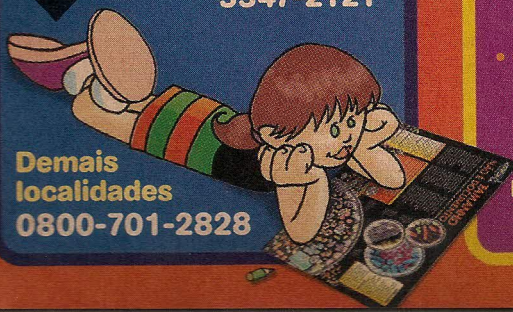
**Atendimento ao leitor**
**Tel.: (11) 3037-4447**
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)

**Fax: (11) 3037-4468**

**E-mail**
recreio.abril@atleitor.com.br

**Na internet**

**Site**
www.recreionline.com.br

**E-mail**
recreionline@abril.com.br

# Piadinhas

**Qual a saudação mais comum entre os jovens vampiros?**
**– E aí, sangue bom?**
Giulia Ventorim Ferreira, 9 anos
São Paulo – SP

**Sete mais oito é catorze ou quatorze?**
**Nenhum dos dois: é quinze.**
Dhalyn, 9 anos
Rio de Janeiro – RJ

**Quando dá azar cruzar com um gato no caminho?**
**Quando você é um camundongo.**
Anderson Souza Santos, 8 anos
Recife – PE

**O paciente diz para o médico:**
**– Doutor, eu estou sofrendo de amnésia.**
**– Desde quando? – pergunta o médico.**
**– Desde quando o quê?**
Sarah Fernandes, 7 anos
São José – SC

**Qual o futuro do verbo queimar?**
**Fumaça.**
Carla Queiroz, 9 anos
São Paulo – SP

**O que dá a mistura de pombo-correio com pica-pau?**
**Um pombo-correio que bate na porta.**
Antônio Bandeira, 10 anos
Niterói – RJ

**O que é que, depois de cheio, não se vê?**
**O buraco.**
Ana Cláudia Schmit, 9 anos
Porto Alegre – RS

**Qual o pão que não alimenta ninguém?**
**O pão-duro.**
Márcio Cândido Abreu, 8 anos
Marília – SP


**Fundador:** VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)
**Editor:** Roberto Civita
**Conselho Editorial:** Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), José Roberto Guzzo, Maurizio Mauro

**Presidente Executivo:** Maurizio Mauro
**Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais:** Sidnei Basile
**Vice-Presidente Comercial:** Deborah Wright
**Diretora Corporativa de Publicidade:** Thais Chede Soares B. Barreto

**Diretor-Geral:** Jairo Mendes Leal
**Diretor Superintendente:** Laurentino Gomes

**Diretora de Redação:** Gisleine Carvalho
**Diretora de Arte:** Maria do Carmo Tyla
**Editora Especial:** Mônica Pina
**Editores:** Cláudio Fragata e Cristiane Yamazato
**Repórteres:** Julia Moióli e Roberta Viganó
**Estagiária:** Noêmia Lopes (texto)
**Designers:** Alice Fares Ferreira, Andrea Naliato e Marcio Caparica
**Atendimento ao Leitor:** Karin Bernardo
**Coordenadora Administrativa:** Cristiane Pereira
**Consultoras Pedagógicas:** Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
**Colaboraram nesta edição:** Anderson Faria e Elisabete Nagahama (arte), Daniel Nieuwenhuizen (texto) e Eduardo Perácio (revisão)
**www.recreionline.com.br**

**Apoio Editorial** Beatriz de Cássia Mendes, Carlos Grassetti **Serviços Editoriais:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza

**PUBLICIDADE Diretor de Publicidade:** Eduardo Leite **Gerente de Publicidade:** Renato Resston **Executivos de Negócios:** Analucia Bertola e João Eduardo Dias **Diretor de Publicidade Regional:** Jacques Baisi Ricardo **Representante:** Rogério Ponce de Leon (RJ) **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor:** Pedro Codognotto **Gerentes de Vendas:** Claudia Prado, Fernando Sabadin **MARKETING DE CIRCULAÇÃO Diretor de Marketing:** André Felipe D'Amato **Gerente de Produto:** Priscila Pezato **Consultor de Negócios:** Tiago Afonso **MARKETING PUBLICITÁRIO Gerente de Marketing Publicitário:** Elaine Komatsu **Assistente de Marketing Publicitário:** Sylvia Mazza **PLANEJAMENTO E PROCESSOS** Cheng Ge Chuan e Sandra Laham **Coordenador de Projetos:** Renato Cagno **Assistente de Produto** Eduardo Leite Scutellaro **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávolos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

**Em São Paulo: Redação e Correspondência:** Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel.: (11) 3037-2000, fax: (11) 3037-5396 **Publicidade:** (11) 3037-5000, Central-SP (11) 3037-6564 **Classificados:** 0800-132066, Grande São Paulo 3037-2700 www.publiabril.com.br **Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil: Belo Horizonte-MG** – R. Fernandes Tourinho, 147 - Sala 303, Bairro Savassi, CEP 30112-000, tel.: (31) 3282-0630, fax: (31) 3282-8003 **Blumenau-SC** – R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações Ltda., tel.: (47) 329-3820, fax: (47) 329-6191 **Brasília-DF** – SCN - Q.1 Blc. Edifício Brasília Trade Center, 14º A, sala 1408, CEP 70710-902, tels.: (61) 315-7554/55/56/57, fax: (61) 315-7558 **Campinas-SP** – R. Conceição, 233, 26º andar, cj. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações Ltda., telefax: (19) 3233-7175 **Cuiabá-MT** – R. Diamantino, 13, quadra 73, Morada da Serra, CEP 78055-530, Fênix Propaganda Ltda., telefax: (65) 3027-2772 **Curitiba-PR** – Av. Cândido de Abreu, 776, 6º andar, sls. 601/602, Centro Cívico, CEP 80530-000, tel.: (41) 250-8000/30/40/50/80, fax: (41) 252-7110 **Florianópolis-SC** – R. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl. 301, CEP 88062-060, Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel.: (48) 232-1617, fax: (48) 232-1782 **Fortaleza-CE** – Av. Desembargador Moreira, 2020, sls. 604/605, Aldeota, CEP 60170-002, Midiasolution Representações e Negócios em Meios de Comunicação, telefax: (85) 264-3939 **Goiânia-GO** – R. 10, nº 250, Loja 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Representações Ltda., tels.: (62)215-3274/3309, telefax: (62) 215-5158 **Joinville-SC** – R. Dona Francisca, 260, Conj. 1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax: (47) 433-2725 **Londrina-PR** – R. Adalcimar Regina Guandalini, 392, Jd. das Américas, CEP 86076-100, Press Representações e Publicidade, telefax: (43) 3357-1122, fax: ramal24 **Manaus-AM** Av. Joaquim Nabuco, 2074, loja 2, Centro, CEP 69020-070, Paper Comunicações, telefax: (92) 233-1892/231-1938 **Porto Alegre-RS** – Av. Carlos Gomes, 1155, sl. 702, Petrópolis, CEP 90480-004, tel.: (51) 3327-2850, fax: (51) 3227-2855 **Recife-PE** – R. Ernesto de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330, MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax: (81) 3327-1597 **Ribeirão Preto-SP** – R. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda., tel.: (16) 635-9630, telefax: (16) 635-9233 **Rio de Janeiro-RJ** – Praia de Botafogo, 501, 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial Mourisco, CEP 22250-040, telefax: (21) 2513-2348 **Salvador-BA** – Av.Tancredo Neves, 805, sl. 402, Ed.Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consultoria Public. e Representação Ltda., telefax: (71) 341-4992/4996/1765 **Vitória-ES** – Av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 42, Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax: (27) 3325-3329.

**PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL Veja:** Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Jovem:** Almanaque Abril, Disney, Guia do Estudante, Pica-Pau, Recreio, Simpsons, Spawn, Witch, Capricho, Playboy **Estilo:** Claudia, Elle, Estilo de Vida, Manequim, Manequim Noiva, Nova **Turismo e Tecnologia:** Aventuras na História, Guia Quatro Rodas, Info, Mundo Estranho, National Geographic, Placar, Quatro Rodas, Revista das Religiões, Superinteressante, Viagem e Turismo, Vip **Casa e Bem-Estar:** Arquitetura e Construção, Boa Forma, Bons Fluidos, Casa Claudia, Claudia Cozinha, Saúde!, Vida Simples **Alto Consumo:** Ana Maria, Contigo!, Faça e Venda, Minha Novela, Tititi, Viva Mais! **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

**RECREIO** (ISSN 1517-7467), ano 5, nº 248, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer momento, sem sofrer nenhum ônus. Mediante sua solicitação você terá direito à devolução do valor correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial aplicável. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - **12788/1.**
**Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112, Demais localidades: 0800-704-2112.**
**www.abrilsac.com**
**Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121, Demais localidades: 0800-701-2828.**
**www.assineabril.com.br**
Av. Nações Unidas, 7221 - 6º andar, CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP

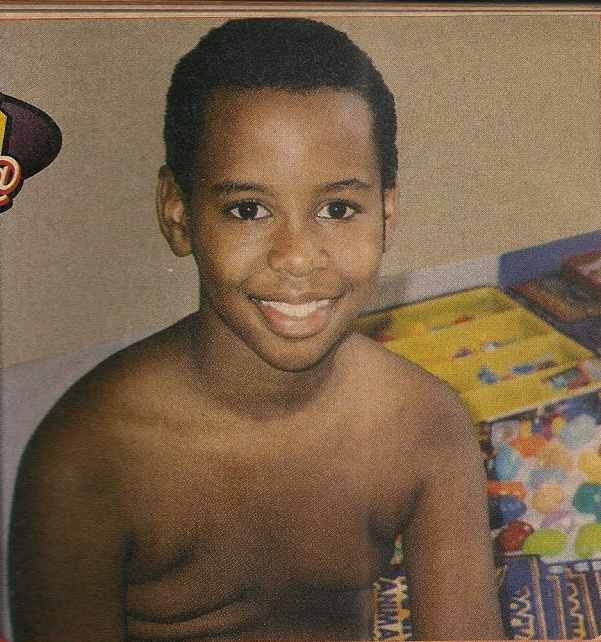
FIPP | ANER www.aner.org.br

Abril
**Presidente do Conselho de Administração:** Roberto Civita
**Presidente Executivo:** Maurizio Mauro
**Vice-Presidentes:** Deborah Wright, Emilio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini

Correio @

ESCREVA PARA A GENTE:

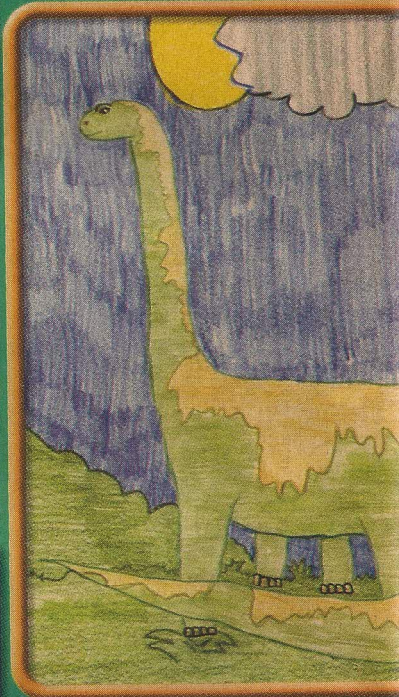
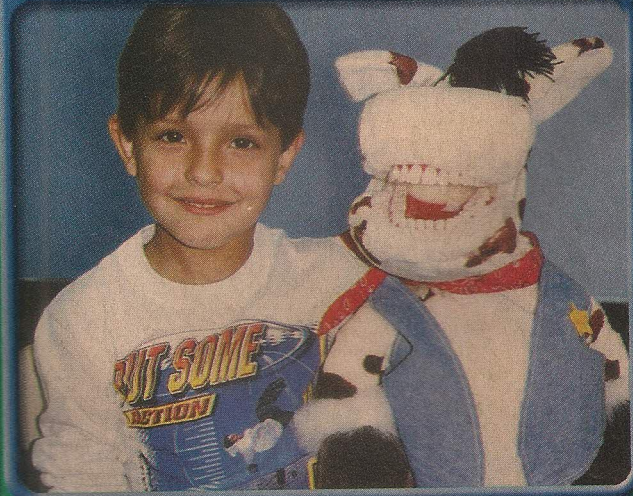
Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902
E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

A RECREIO é demais. Amo os passatempos, testes e curiosidades. Também gosto das dicas de games e das deliciosas receitas do *Mão na Massa*.
MARIA G. DE CARVALHO
RESENDE – RJ

Oi! Sou superfã da RECREIO. Sempre gostei de ler e colecionar tudo sobre dinossauros e estou achando a coleção DINOMANIA incrível!
RAUL B. NETO SEGUNDO
JOÃO PESSOA – PB

O Rafael, de 10 anos, sugere uma matéria sobre os filmes do Homem-Aranha.
RIO DE JANEIRO – RJ

Sugiro uma matéria sobre ornitorrincos e HQs do Garfield.
GABRIEL F. CARDOSO
SÃO GONÇALO – RJ

Quero pedir uma reportagem gigante sobre Harry Potter.
LUYZA GIACOMONI
SÃO PAULO – SP

O Evandro C. Duarte Cabral, de 10 anos, mandou este desenho do Sonic.
PARANAGUÁ – PR

O Gabriel C. Silva, de 9 anos, quer mais matérias sobre Yu-Gi-Oh!
S. SEBASTIÃO DO PARAÍSO – MG

**Quem desenhou esta dupla poderosa foi o Cláudio de Lima, de 15 anos.**
SÃO PAULO – SP

**A Larissa M. Silva caprichou nas Meninas Superpoderosas.**
SÃO PAULO – SP

Oi, turma! Por favor, dêem mais dicas de jogos para Playstation 1.
**Pedro Augusto**

Adorei a idéia de colecionar dinossauros e queria um jogo de tabuleiro do CIRCOMIX, como o do ROCKANIMAL.
**Igor Castro, 12 anos**

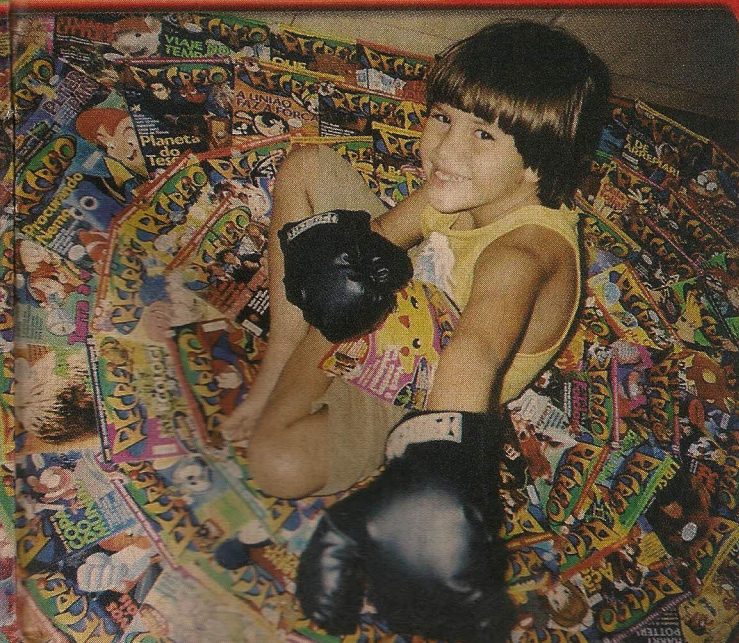
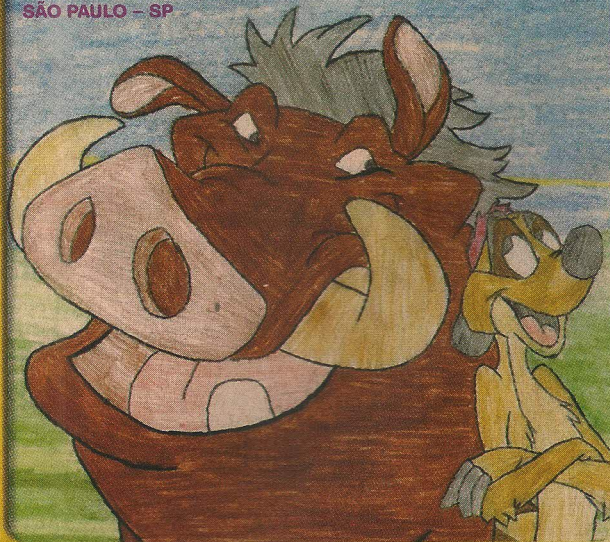
Quero mais tirinhas na RECREIO!!!
**Eduardo Henrique**
PORTO VELHO – RO

Tínhamos que escolher uma revista e mandar cartas a ela para um trabalho de escola. Escolhemos a RECREIO, pois ela é muito boa!
**LETÍCIA, MATHEUS, EDSON, JOSÉ GUILHERME E HETORI**
CAMBARÁ – PR

Oi, pessoal! Sou fã da Docinho e ficaria alucinada se vocês fizessem uma reportagem especial sobre as Meninas Superpoderosas na revista e também no site.
**DORALICE S. A. DE OLIVEIRA**
MACEIÓ – AL

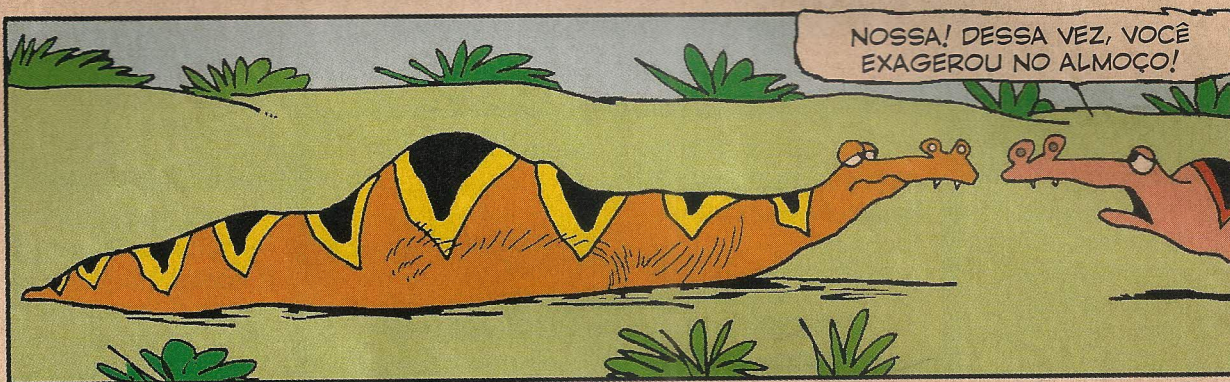
**A Paola Sgoll, de 9 anos, se amarrou na coleção DINOMANIA.**
PIEDADE – SP

**Quando lê a RECREIO, o Fábio sempre começa pelo *Teste* e o *Cadê?*.**
RIO DE JANEIRO – RJ

**A Giulia, de 10 anos, sugere uma matéria sobre os suricates.**
SÃO PAULO – SP

# Tirinhas?!

## Animatiras

por Jean Galvão

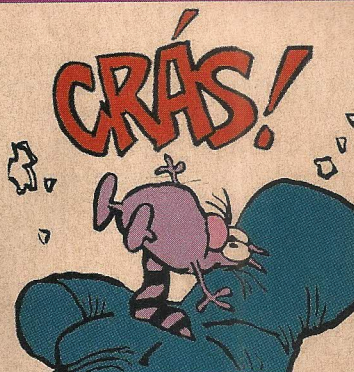
## Bichos

por Fred Wagner

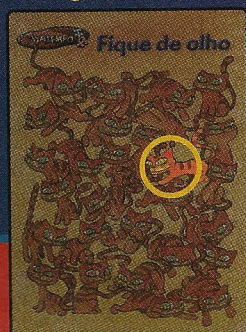
NOSSA! DESSA VEZ, VOCÊ EXAGEROU NO ALMOÇO!



## Mamãe Ganso

por Mike Peters

ESTOU PREOCUPADO COM O GRIMMY... JÁ FAZ TEMPO QUE ELE SAIU VOANDO POR AÍ!

## SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

**Página 18**

**Páginas 22 e 23**

**Página 26**

**Página 37**